Государственное бюджетное образовательное учреждение

«Лицей информационных технологий №1537»

## Копилка авторских профориентационных игр

Автор: Евсеева Анна Анатольевна,

педагог-психолог

2016г.

Разработанные мною авторские профориентационные игры

«Калейдоскоп профессий», «Фейерверк профессий», «Словодел профессий»,

«Я отгадаю эту профессию с…», предназначены для работы с учащимися 6-11 классов. Конечно, по своему содержанию и активизирующим возможностям эти методики уступают деловым играм и психотерапевтическим процедурам, но они, в отличие от названных процедур, рассчитаны на реальные условия работы в школе (ограниченность временем урока, необходимостью работы с целым классом). При проведении профориентационных мероприятий авторские игры могут быть использованы в дополнение к диагностическим процедурам, индивидуальным консультациям и лекционным формам работы.

Важным условием проведения этих игр является их высокая динамика, что позволяет решать проблемы, связанные с организацией дисциплины учащихся на уроке, чего больше всего обычно боятся психологи перед выходом в школьный класс.

Настольные карточные игры: «Словодел профессий», «Я отгадаю эту профессию с…» и «Калейдоскоп профессий» - были разработаны с учетом интереса подростков к настольным играм. Опыт показывает, что они эффективны и при использовании их учителями (например, во внеурочной работе, на базе психологического центра, в детском лагере).

Смысл использования предлагаемых игр - в создании более непринужденной, доброжелательной и естественной, чем обычно, атмосферы работы с учащимися.

При проведении профориентационных игр необходимо соблюдать следующие условия:

1. высокую динамику проведения игр, что позволяет поддерживать дисциплину, т.к. участники в таком случае просто не успевают отвлекаться на посторонние дела;
2. акцентировать внимание участников не на ошибках кого-либо из игроков, а на положительных и правильных ответах;
3. соблюдать принцип добровольности участия в игровых заданиях (если кто-то захочет просто «понаблюдать» за игрой со стороны, лучше разрешить ему это, но при условии, что остальная играющая группа не станет возражать);
4. при проведении игр, следует объяснить учащимся некоторые особенности новой и необычной для них формы работы (открытое и естественное общение, уважительное и доброжелательное отношение ко всем участникам игры, необходимость соблюдения правил игры, возможность импровизации, шутки в рамках общепринятых правил)

##### Настольная игра « Калейдоскоп профессий»

«*Не профессия выбирает человека, а человек профессию»*

###### Сократ

В современных социально-экономических условиях существенно возрастает значимость проблемы формирования профессионального самоопределения личности для создания благоприятных условий ее самореализации в профессиональной деятельности. В связи с этим важно обеспечить психолого-педагогическое сопровождение процесса вхождения растущего человека в мир труда и профессий.

Настольная **игра «Калейдоскоп профессий»** расширит представление учащихся о профессиях, содержании труда, характере труда отдельных специальностей, познакомит с требованиями профессий к индивидуальным способностям и особенностям личности человека.

Игра **«Калейдоскоп профессий»** опубликована в методическом журнале для педагогов-психологов «Школьный психолог» №9 за 2015 год, издательский дом 1september.ru

**Цель игры:** Расширение представлений о различных сферах труда, мире профессий.

##### Задачи:

* формирование установки на необходимость профессионального самоопределения
* развитие комбинаторного и логического мышление, внимания

**Участники:** школьники 6-9 классов

##### Материалы и оборудование:

* поле с картинками профессий (Приложение 1)
* карточки с «координатами» разыскиваемого объекта (35 шт.) (Приложение 2)

##### Правила игры:

1. **вариант** (индивидуальное участие, играют 2-4 человека). Время на игру- 45 минут.

На стол выкладывается поле с картинками профессий и набор карточек с описанием этих профессий. Игроки берут по одной карточке и одновременно приступают к вычислению объекта, «координаты» которого приведены на карточке. В качестве «координат» используются соседи объекта справа, слева, сверху и снизу.

Задача игроков: первыми вычислить свой объект. Игрок, первым вычисливший объект, подает команду «стоп», называет ответ и демонстрирует соответствие координат (соседей) условиям на карточке. Если у другого участника остается сомнение, ответ проверяется в правилах. Если ответ верен, игрок становится победителем и получает карточку себе, а если не верен, игроки берут новые карточки и продолжают борьбу. Побеждает тот, у кого в конце игры больше правильных ответов, т.е. больше карточек.

1. **вариант** (индивидуальное участие, играет любое количество игроков). Время на игру – 20минут.

Поле с картинками профессий проецируют на электронную доску. Учащимся раздают набор из 9 карточек с описанием этих профессий. Игроки приступают к вычислению объектов.

Задача игроков: первыми вычислить свои объекты. Побеждает тот, у кого больше правильных ответов и кто быстрее вычислил объекты – профессии.

Затем игроки могут поменяться карточками и игра продолжится.

1. **вариант** (групповое участие, играют команды из 4-6 человек). Время на игру – 60минут.

Поле с картинками профессий проецируют на электронную доску. Один из игроков называет в любом порядке № карточки с координатами профессий (от 1 до 35). Ведущий раздает карточки с этим номером участникам команд. Та команда, которая первая правильно вычислит объект, получает 1очко. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов.

**Диагностические возможности игры.** Игра помогает выявить знания школьников о профессиях, предметах труда, профессиональных обязанностях специалистов, а также усвоение учащимися учебного материала о типах профессий (Ч-Ч, Ч-П, Ч-Т, Ч-ЗС, Ч-ХО, Ч-ЗС)

##### Перспективы совершенствования игры.

В дальнейшем планируется разработка игры по отраслям профессий (отдельно экономические, юридические, медицинские, строительные, сельскохозяйственные и т.д.).

Эта игра будет интересна учащимся 9-11 классов.

Например медицинские профессии: на поле с карточками могут быть картинки или название профессий: фармацевта, провизора, медсестры, врачей разных специализаций (окулиста, кардиолога, хирурга), санитарки, фельдшера, диетолога, педиатра, прозектора и т.д. Игроки с помощью описания «координат» вычисляют объекты – профессии.

Такая игра будет включать ***профессиоведение*** - информирование о содержании и сущности различных профессий, ***профессиографию –*** описание и квалификацию профессий по различным признакам.

##### Ответы

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ карточки** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** |
| **№****разыскиваемого объекта** | **17** | **25** | **27** | **19** | **31** | **33** | **23** | **24** | **4** |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ карточки** | **10** | **11** | **12** | **13** | **14** | **15** | **16** | **17** | **18** |
| **№****разыскиваемого объекта** | **8** | **11** | **18** | **3** | **6** | **21** | **1** | **34** | **12** |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ карточки** | **19** | **20** | **21** | **22** | **23** | **24** | **25** | **26** | **27** |
| **№****разыскиваемого объекта** | **15** | **7** | **14** | **16** | **10** | **26** | **2** | **9** | **5** |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ карточки** | **28** | **29** | **30** | **31** | **32** | **33** | **34** | **35** |
| **№****разыскиваемого объекта** | **28** | **32** | **35** | **29** | **22** | **20** | **30** | **13** |

Предлагая вашему вниманию эту игру, искренне надеюсь, что вы узнаете много интересного о мире профессий и обязательно воспользуетесь этой информацией при поиске ответа на вопрос: «Кем быть?»

##### Мультимедийная профориентационная игра «Фейерверк профессий»

*«Как хорошо когда у человека есть возможность выбрать себе профессию не по необходимости, а сообразуясь с душевными склонностями»*

###### А. Апшерони

Профориентационная игра **«Фейерверк профессий»** предназначена для работы с учащимися 6-9 классов. Игра может быть использована профконсультантами, психологами и педагогами в качестве активной формы профессиональной ориентации школьников. При проведении профориентационных занятий эта игра может быть использована в дополнение к диагностическим процедурам, дискуссиям и лекционным формам работы.

Игра **«Фейерверк профессий»** опубликована:

1. Сборник материалов форума педагогов г. Москвы, часть I

«Формирование универсальных учебных действий школьников средствами гуманитарного образования», Москва изд. РУДН, 2015 г.

1. ЗАО Издательский дом «Учительская газета» Москва от 1 сентября № 35-36, 2015года
2. Вестник Московского образования» №16 2015г. Официальное издание департамента образования г. Москвы, центр «Школьная книга»
3. Методический журнал для педагогов-психологов «Школьный психолог» №1 за 2016 год, издательский дом 1september.ru

**Цель игры:** активизация процесса профессионального самоопределения учащихся

##### Задачи:

**-** расширение представлений о различных сферах труда, мире профессий

- повышение информированности о формах профессиональной подготовки

* осознание своих желаний и возможностей
* формирование навыков работы в команде

**Участники:** школьники 6-9 классов15- 40 человек, ведущий, жюри.

**Материалы и оборудование:** презентация игры «Фейерверк профессий» выполненная в PowerPoint, (Приложение 3) компьютер, электронная доска, проектор, табло результатов.

**Время проведения:** 45- 60 минут в зависимости от темпа игры.

##### Правила игры «Фейерверк профессий»:

В просторном помещении (классе) располагаются столы и стулья по количеству участников.

Игра проводится между командами. Обычно в команде играет 6 - 8 человек. Количество команд от двух до четырех. Одновременно играют все команды. Из участников выбирается независимое жюри 2 человека.

Экран разбит на 7 секторов по темам (сферам профессий). Каждая тема включает в себя 6 вопросов различной степени трудности от 100 до 600 баллов. Ребята выбирают вопрос какого-нибудь сектора. После зачитывания каждого вопроса темы, ведущий делает паузу на 15 -20 секунд для обсуждения командами ответа. Отвечает команда, капитан которой первым поднял руку.

Кто правильно и быстрее ответил, тот и выбирает следующий вопрос. Правила подсчета очков:

a) Если команда верно отвечает на данный вопрос, то она зарабатывает столько очков, сколько «стоит» заданный вопрос.

б) Если команда дает неверный или неточный ответ, то стоимость вопроса вычитается из общего счёта.

в) Команда не обязана отвечать на вопрос, при этом ее счет не меняется.

Когда все вопросы отыграны, жюри суммируют баллы, полученные командами за игру, и определяют победителя.

##### Методические рекомендации:

Жюри обязано: до начала игры проинформировать команды о порядке своей работы; принимать и рассматривать протесты, сообщать принятое по поданным протестам решения до подведения окончательных итогов игры.

Жюри имеет право: привлекать к работе с правом совещательного голоса ведущего, по результатам разбора протестов вносить изменения в итоговую таблицу; налагать санкции на участников соревнований.

Ведущий обязан: контролировать время обсуждения вопросов участниками игры; зачитывать вопросы; предупредить команды о возможном наложении на них определенных штрафов.

##### Отзывы участников игры

«Эта игра мне очень понравилась, особенно сфера обслуживания. Я узнала много нового, кто такой маринист, узнала, что очень трудно работать продавцом во Франции» Камила 7 «Б»

«Мне понравилась эта игра. Она развивает мозги. Больше всего мне понравилась профессия педагога. Для себя я узнала много нового. Игра сконструирована хорошо» Ксюша 8 «Б»

«Эта игра помогает детям или подросткам определиться с профессией.

Мне понравилась игра. Она увлекательная». Ира 7 «В»

«Игра создана для развития знаний профессий. Мне она понравилась своими сложными вопросами» Слава 7 «А»

**Игра «Словодел профессий»** (Приложение 4,5)

*«Нет профессий с большим будущим, но есть профессионалы с большим будущим».*

###### Илья Ильф и Евгений Петров

Игра «Словодел профессий» опубликована в методическом журнале для педагогов-психологов «Школьный психолог» №5-6 за 2016 год, издательский дом 1september.ru

Вопрос выбора профессии является актуальным для старшеклассников. Каждый подросток задумывается над тем, кем быть в будущем. Как сделать правильный выбор, соответствующий личным интересам, способностям и возможностям? Участие в профориентационных

занятиях является одним из способов осмысления и планирования своей будущей профессиональной деятельности.

Настольная карточная игра: «Словодел профессий» была разработана с учетом интереса подростков к настольным играм. Опыт показывает, что эта игра эффективна и при использовании ее педагогами (например, во внеурочной работе, в детском лагере).

##### Цель игры:

Расширить кругозор учащихся в современных профессиях

##### Задачи игры:

1. Дать учащимся представления о содержании и сущности различных профессий;
2. Предоставить учащимся практическим путем, в игровой форме, возможность ознакомиться и в дальнейшем различать основные типы профессий: “человек-человек”, “человек-техника”, “человек-природа”, “человек-знак”, “человек - художественный образ”;
3. Мотивировать учащихся к размышлению о своем профессиональном будущем;
4. Выявить наиболее востребованные профессии на рынке труда;

**Участники:** учащиеся 9-11 классов (14-17 лет), количество игроков от 2 до 12 человек.

##### Материалы и оборудование:

В игре представлены 40 современных традиционных и новых профессий и специальностей. 80 двухсторонних карточек, на одной стороне которых, написаны части слов (начало и окончание) обозначающие профессии, на обратной стороне – содержание и характеристики профессий. Карточки необходимо разрезать и склеить. (Приложение 4,5)

**Время проведения:** от 20 до 45 минут (в зависимости от количества участников)

##### Ход игры:

1. **этап:** В начале игры карточки раскладываются, так чтобы части слов оказались сверху. Участникам необходимо из частей слов составить целое слово, обозначающее профессии. На обратной стороне карточки, учащиеся смогут прочитать содержание и характеристику данной профессии, познакомиться с условиями труда, с требованиями, предъявляемыми к человеку. Таким образом, они получают и усваивают знания о мире профессий, расширяют свой кругозор.

Очередность хода устанавливается игроками самостоятельно. Собрав слова, игроки подсчитывают у кого больше собранных слов-профессий. Выигрывает тот, кто собрал больше профессий.

1. **этап:** Собранные карточки игроки раскладывают по типу профессий

«человек-человек», «человек-природа», человек - знаковая система»,

«человек - художественный образ», «человек – техника», объясняя свой выбор. Называют профессионально важные качества (ПВК) этих профессий. Аргументируют свое отношение к данным профессиям. Объясняют в каком учебном заведении можно получить данную профессию (колледж или ВУЗ).

1. **этап:** Психологу необходимо подвести учащихся к пониманию необходимости учитывать требования социальной среды и рынка труда при выборе профессии. Рынок труда анализируется по его компонентам: спрос на рабочую силу, предложение рабочей силы, стоимость и цена рабочей силы. Учащиеся должны соотнести собранные профессии с потребностями рынка. Какие профессии востребованы на рынке труда? Объясните свой ответ.
2. **этап:** Собрав все карточки, игрокам предлагается назвать по очереди профессии, которые они запомнили. Повторяться нельзя. Кто не называл профессию, выбывает из игры. На этом этапе выигрывает тот, кто назвал больше профессий, то есть остался последним игроком.

**Диагностические возможности игры***.* Игра позволяет выяснить знания учащихся о современных профессиях, а также выявить эмоциональное отношение к разным профессиям.

При проведении игры необходимо соблюдать следующие условия:

1. акцентировать внимание участников не на ошибках кого-либо из игроков, а на положительных и правильных ответах;
2. соблюдать принцип добровольности участия в игре (если кто-то захочет просто «понаблюдать» за игрой со стороны, лучше разрешить ему это, но при условии, что остальная играющая группа не станет возражать);
3. при проведении игры, необходимо объяснить учащимся некоторые особенности новой и необычной для них формы работы (открытое и естественное общение, уважительное и доброжелательное отношение ко всем игрокам, необходимость соблюдения правил игры, возможность импровизации, шутки в рамках общепринятых правил)

**Типичные трудности***.* Опыт показывает, что учащимся девятых классов сложнее составлять из частей слов профессии. Поэтому, можно предложить игрокам разложить карточки на две группы: начало слова и окончание (помечено тире).

Необязательно проводить все 4 этапа игры за одно занятие, можно остановиться и на первом, в зависимости от времени и заинтересованности учащихся. Остальные этапы игры можно провести на следующих встречах.

Игра обычно проходит достаточно интересно. Участники нередко находятся в творческом напряжении и могут даже уставать.

##### Отзывы участников игры

«Игра занимательная, мне понравилась, но было сложно собирать незнакомые профессии. В этой игре я задействовал множество различных знаний, что мне очень импонировало. Опыт, полученный в ходе игры, пригодится мне в жизни»

« Задумка игры хорошая, чтобы выявить способности учеников, помочь им определиться с профессией. Мне понравилось реалистичность заданий, мы должны были сначала собрать из 2 карточек профессии, прочитать про них. Потом, раскладывали карточки на группы: человек –

человек, человек- техника и т.д. Высказывали свое мнение о профессиях, которые нам нравятся и где их можно получить»

«Мне понравилось, так как это было весело. Не думаю, что такие игры стоит проводить, так как никто из учеников не имел нужных сведений о профессиях и кругозора ученика не хватает. Мне понравилось, что мы узнали информацию об институтах и колледжах»

##### Игра «Я отгадаю эту профессию с …….»

*«Если вы удачно выберете труд и вложите в него свою душу, то*

*счастье само вас отыщет»*

***К.Д. Ушинский*** Человеческое счастье многогранно. Суть его профессиональной грани можно выразить словами: «делай то, ради чего ты рожден». Сделать человека счастливым – значит позволить ему заниматься всю жизнь любимым делом,

получать удовольствие от своей профессиональной деятельности.

**Цель:** расширить и закрепить знания обучающихся о содержании труда людей разных профессий

##### Задачи:

* создать условия для повышения готовности подростков к социально- профессиональному определению
* развивать кругозор, логическое мышление
* побудить подростков к поиску информации о профессиях
* формировать навыки работы в команде **Участники:** подростки 8-11 классов **Материалы и оборудование:**

25 двухсторонних карточек с описанием профессий. (Приложение 6) Из них: 5 карточек описывающих профессии «Человек – Человек», 5 карточек с профессиями «Человек – Знаковая система», 5 карточек с профессиями « Человек – Художественный образ», 5 карточек с профессиями

«Человек – Техника» и 5 карточек с профессиями «Человек - Природа». На

одной стороне карточки написаны подсказки, на другой стороне – типы профессий.

Каждая карточка содержит 5 подсказок. С помощью подсказок игрок должен отгадать загаданную профессию (она написана сверху на карточке и выделена жирным шрифтом). Первая подсказка самая сложная и поэтому стоит 5 баллов, вторая подсказка стоит – 4 балла, третья – 3 балла, четвертая-

2 балла, пятая – 1 балл. Если игрок отгадывает профессию, то балл прибавляется, а если не отгадывает, то вычитается из общей суммы.

##### Правила игры:

1. **вариант** (индивидуальное участие, играют 2-4 человека). Время проведения 20-30 минут. Ведущим может быть психолог, учитель или игрок из другой команды.

Ведущий берет колоду карточек и вытаскивает одну, показывает игрокам обратную сторону карточки, где написан тип профессии. Участники игры договариваются об очередности хода (кто отгадывает первым), ведущий зачитывает первую подсказку, игрок делает предположение, если неправильно назвал профессию, балл вычитается, если правильно - прибавляется. Игрок может и не давать с первой подсказки ответ, может слушать вторую, третью, четвертую подсказки. Когда участник догадывается, о какой профессии идет речь, он называет ее и получает балл, соответствующий уровню подсказки (чем больше подсказок, тем меньше балл). Ход переходит к следующему игроку. После того, как участники отгадали все профессии, подсчитываются баллы полученные за игру и определяется победитель, набравший наибольшее количество очков.

1. **вариант** (групповое участие, играют команды из 5-6 человек). Время проведения 20-30 минут. Ход игры такой же, как и в первом варианте, только играют команды. Необходимо выбрать жюри для четкого отслеживания процедуры и результатов игры.
2. **вариант** (можно групповое, а можно и индивидуальное участие)

Ведущий даёт игрокам подсказку — тип профессии. После этого начинаются импровизированные «торги» — игроки говорят друг другу, с какого количества подсказок они смогут угадать эту профессию. Можно назвать любое количество подсказок от 5 до 1. Игроки договариваются, кто начинает первым «торги». Дальше ситуация развивается, как на [аукционе](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D1%83%D0%BA%D1%86%D0%B8%D0%BE%D0%BD): до наименьшего числа подсказок. Участник в любой момент может прекратить

«торги» и отдать право угадывать профессию сопернику. Торги также прекращаются, если кто-то сказал, что угадает профессию с первой подсказки. Ведущий, зачитывает количество подсказок, на которых остановились торги.

После этого игроку необходимо угадать профессию. Если отвечает правильно — получает, то количество баллов, которое соответствует номеру подсказки. Если нет — баллы получает его соперник. Игра идёт до тех пор, пока не отгадают все профессии.

##### Бланк для подсчета очков

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Команда №1** | **Команда №2** | **Команда №3** | **Команда №4** |
|  |  |  |  |